

<<游戏概论>>

图书基本信息

书名：<<游戏概论>>

13位ISBN编号：9787811276510

10位ISBN编号：7811276518

出版时间：2009-9

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：石民勇

页数：149

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;游戏概论&gt;&gt;

## 内容概要

近年来游戏产业发展迅猛，游戏产业服务供给的各个环节逐步完善，产业链初步成形。

2008年中国网络游戏市场规模为人民币207.8亿元，预计到2012年中国网络游戏的市场规模将达人民币686.2亿元，从事游戏开发和运营的公司、游戏产业、游戏周边产业从无到有，发展迅速，游戏产品和游戏产业的社会影响力也越来越大。

游戏产业需要大量的高级人才，而市面上根本没有，游戏人才的稀缺困扰着游戏产业的发展。

游戏专业是一个对人才要求很高的学科，需要知识面很宽的高级人才，而中国的教育在几年前，根本就没有游戏专业的设置。

所以，为了发展文化产业、游戏产业，就必须培养大批的游戏专业人才，于是游戏专业应运而生。

中国传媒大学在这种情况下，开设了国内首家游戏专业，招收本科生，进行高级游戏人才培养。

《游戏概论》是游戏专业本科生的基础必修课，旨在让学生对游戏专业有一个大概的了解，以便于以后的进一步学习。

中国传媒大学创建了游戏专业，但是没有教材，中国传媒大学游戏专业的老师和同学们，在石民勇教授的带领下，收集资料，经过几年的教学实践，而集结成《游戏概论》一书。

此书共分十章。

第一章介绍游戏的定义以及为什么要玩游戏；第二章介绍游戏的发展历史；第三章介绍游戏的分类；第四章概述游戏的策划、游戏的设计以及游戏策划文档；第五章介绍美术在游戏中的应用；第六章介绍什么是游戏引擎以及几款主流引擎；第七章探讨游戏心理学问题；第八章介绍游戏企业；第九章介绍游戏行业的发展现状及趋势；第十章选介游戏制作大师及经典游戏。

附录有游戏设计文档示例以及常用游戏相关网站。

## &lt;&lt;游戏概论&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第一章 游戏是什么? 1.1 玩的历史 1.2 古老游戏的核心 1.3 玩出新意 1.4 游戏的定义 1.5 为什么要玩游戏 思考题第二章 游戏发展史 2.1 计算机游戏的历史 2.1.1 早期的电脑游戏 2.1.2 电脑游戏的发展时期 2.1.3 电脑游戏的壮大 2.1.4 当今的电脑游戏 2.2 游戏机游戏的历史 2.2.1 街机 2.2.2 家用机 2.2.3 掌机 2.3 手机游戏的历史 思考题第三章 游戏的分类 3.1 按运行平台分类 3.1.1 电视游戏 3.1.2 街机游戏 3.1.3 便携式游戏 3.1.4 手机游戏 3.1.5 PC游戏 3.2 按内容架构分类 3.2.1 角色扮演类游戏 3.2.2 冒险类游戏 3.2.3 动作类游戏 3.2.4 策略类游戏 3.2.5 体育类游戏 3.2.6 赛车类游戏 3.2.7 模拟类游戏 3.2.8 第一人称射击游戏 3.2.9 益智类游戏 思考题第四章 游戏策划 4.1 什么是游戏设计 4.2 认识策划 4.2.1 策划所应具备的特质与能力 4.2.2 策划群体的分类 4.3 游戏设计的基本元素 4.3.1 核心机制 4.3.2 故事性 4.3.3 交互性 4.3.4 可玩性 4.3.5 平衡性 4.4 游戏策划文档 4.4.1 策划文档的分类 4.4.2 策划文档的主要单元 思考题第五章 游戏美术 5.1 游戏美术基础 5.1.1 游戏美术概述 .....第六章 游戏引擎第七章 游戏心理学第八章 游戏企业探秘第九章 游戏行业发展现状及趋势第十章 游戏制作大师及经典游戏选介附录一 游戏设计文档示例附录二 游戏公司招聘员工模拟试题附录三 常用游戏相关网站后记

## &lt;&lt;游戏概论&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：1.1 玩的历史玩的历史要远远早于传统意义上的游戏，甚至早在没有人类的远古时代，就已经有了玩的雏形。

最初的玩是无规则的，一种本能的表现，动物通过玩来训练生存本能。

我们可以看见小狗“游戏”，包括摔跤、互相追赶、相互撕咬等，这些都是由于它们的祖先在野外生存的需要。

它们的互相追赶反映了捕食阶段的训练；而相互撕咬则是当捕到猎物时为了更容易吃到猎物的方法。

可见，玩不仅仅是一种娱乐方式，早在远古时代就已经作为一种生存的本能训练存在。

原始的“玩”都是由生产劳动发展而来的。

最初人们的活动都有目的，为了生存不得不进行狩猎、耕作等活动，但随着社会的发展，人们的基本生活得到满足，有剩余劳动力产生，人们不再需要为了生存付出自己所有时间和精力，这个时候，劳动生产的形式开始向娱乐活动转变。

中国古代有很多玩的形式与投射有关，例如扔石球、投壶（图1-1）等，这些游戏的原型都是由古代原始野蛮的狩猎演变而来的，当人们不再以捕猎为生时，仍需要一种活动来展现他们精准的投射技术，这时投射类游戏就应运而生了。

还有些玩的形式是由军事演变而来的。

放风筝是比较常见的一种游戏形式，你可曾想过风筝最早的应用并不是一种玩的道具，而是一种军事道具？

风筝最早的原型称作“飞鸢”，也叫“木鸢”，早在春秋时期就已经出现，是一种用来刺探军情的工具。

此后，“木鸢”逐渐转变为“纸鸢”，但仍作为一种重要的军事工具。

五代时期，人们将笛子放入“纸鸢”内，风吹后发出箏鸣般的声音，被人们称作“风筝”，直到这时风筝才真正地作为一种玩的道具。

从原始社会到封建社会不断的战争不仅带动了生产力和科技大发展，同时也促进了玩的形式多样化。

一种被称为“角抵”的游戏可以追溯到原始时代，当时蚩尤部落与皇帝部落打仗，蚩尤部落的人头上就带着一种像是角的器具，在与敌人近身搏斗时用角相抵。

原始部落的争斗虽然结束，但这种战斗的方式却被以游戏这种特殊的娱乐活动形式保存下来，被称为“蚩尤戏”（图1-2），成为一种流行的玩法。

## <<游戏概论>>

### 后记

中国传媒大学于2004年率先招收游戏专业本科生，在教材极度贫乏的情况下，游戏设计系的全体教师通过收集国内外相关资料自编讲义，本书就是在经历五年教学检验的讲义基础上形成的。

本书可以说是大家共同努力的结果，是集体智慧的结晶。

中国传媒大学动画学院游戏设计专业首届硕士研究生为本书最终成稿做出了很大贡献，他们是韩若竹、王京源、刘畅、钱怡江、向筠、徐冬和张聪。

此外，游戏设计系的税琳琳老师和陈文娟老师也为本书的出版做出了较大贡献。

在此向他们表示衷心的感谢。

还要感谢中国传媒大学的领导以及中国传媒大学出版社，是他们的关心与支持才得以完成本书的编写及出版。

此书的编写难免有许多不恰当的地方，请广大读者给予批评指正。

<<游戏概论>>

编辑推荐

《游戏概论》为中国传媒大学出版社出版。

<<游戏概论>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>